

彰化縣縣立新港國民小學 112 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明 總表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校健康、快樂、活力、希望的教育核心價值、以擁抱健康 邁向全球的新港兒童課程願景，並發展國際高崗、科技生活、文藝傳薪等特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 全面實施 12 年國教 / 逐年 實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

(本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁)

表格列數請自行增刪

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期	上學期	上學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/專 題/議題 探究 社團活 動與技 藝課程	國際教育	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20
	閱讀教學	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20
	補救教學	11	10	11	10	9	8	8	7	11	10
	資訊與科技					21	20	21	20	21	20
	英語村 (story time)					2	2	3	3	21	20
	書法教學									21	20
其他類 課程	全校活動-校慶活動	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	全年級活動	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120

年級	六年級	
課程名稱	上學期	下學期
	節數	節數
國際教育	21	18
補救教學	11	8
英語村 (story time)	21	18
書法教學	21	18
資訊與科技	21	18
全校活動-校慶活動	4	4
全年級活動	6	6
合計	105	90

彰化縣公(私)立新港國民中(小)學 111 學年度第一學期六年級國際教育彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) - 國際教育課程							
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	學校是由學生、教師與家長組成的團體，所以學校本身自我目標在於發展學校特色，以兒童為中心，幫助孩子成功的前提下，必須透過教學活動，學生自我期許，教師的輔導及家長的參與，始能連成理想的圖像。學校願景：擁抱健康 邁向全球的新港。 兒童校訂課程主軸：國際高崗、科技生活、文藝傳薪。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土 民情。							
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識與了解各國的文化、地理位置、知名景點。 2. 能聽辨、說出、認讀和習寫英語單字。 3. 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容 4. 能認識句型對話之問句與答句的用法。 5. 節慶的教學目標 (Theme)、習俗 (Custom) 或活動 (Activities)、相關字彙 (Vocabulary)、節慶由來 (Facts)、討論與分享 (Discussion) 6. 能透過分組方式進行討論、問題解決、活動操作與表達及分享。 							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	1. 活動式評量 2. 口語評量 3. 紙筆評量 4. 作業評量 5. 課堂觀察							
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 至 5 週	5	國家介紹 Australia	◎1-III-9 能聽懂簡 易句型的子。	1. 學生可以字彙聽 辨與口說為主	Ad-III-2 簡易、常用 的句型 常用的句型	1. 請學生翻開課 本第 15 頁, 請	口頭評量 參與度評量	網路資源、電子書 資源、真實圖照、

<p>第一課： 新加坡 Singapore</p>		<p>India Japan Singapore Spain Taiwan The UK The USA</p>	<p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3. 能了解不同國家的生活及文化背景。</p> <p>【國際文化】 Jurong Bird Park is the largest bird park in Asia. Man-made Waterfall parrot 新加坡裕廊飛禽公園是做知名的人工鳥園，園區內設有模擬森林，瀑布，熱帶雨林與湖泊。遊客可以在鳥籠中近距離與鳥兒們互動</p>	<p>常用的句型 常用的句型 常用的句型 常用的句型 結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外 國內外 國內外 國內外 主要節慶習俗。</p>	<p>學生參觀涂筆中的裕廊飛禽公園。可以請學生分享所參觀到的內容，或者去鳥園參觀的經驗分享</p> <p>教師帶讀 Roam with Dino 中的介紹文字，並解釋文字內容。</p> <p>教師播放 CD. 請學生仔細聆聽，並跟讀數次。</p> <p>時間上允許，可以請學生上台念讀，或請學生分組討論課本內文化內容並分享</p>	<p>態度評量 觀察記錄</p>	<p>影片</p>
<p>第 6 至 10 週 第二課： 義大利 Italy</p>	<p>5</p>	<p>交通工具 By bike By boat By bus By car By MRT By plane By scooter By taxi By train</p>	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3. 能了解不同國家的生活及文化背景。</p> <p>【國際文化】</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型 常用的句型 常用的句型 常用的句型 結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 型的生活溝</p>	<p>1. 請學生翻開課本第 27 頁，請學生觀察涂筆中的貢多拉船以及貢多拉船夫，可以請學生分享所觀察到內容，或者生活中曾經接觸的相關經</p>	<p>口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄</p>	<p>網路資源、電子書資源、真實圖照、影片</p>

		On foot	<p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>Venice: I live in Venice, Italy.</p> <p>Gondola: People get around the city on foot or by gondola.</p> <p>共多搭多 (gondola)是當地特有且最具代表性的傳統水上交通工具,是威尼斯存在幾個世紀的主要交通工具,然而現代的威尼斯人主要是以較為經濟的水上巴士(vaporetto)代替貢多拉。</p>	<p>通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外國內外國內外主要節慶習俗。</p>	<p>驗,</p> <p>2. 教師帶讀 Raom with Dino 中的介紹文字,並解釋文字內容。</p> <p>3. 老師播放 CD,請同學仔細聆聽,並跟讀數次,</p>		
<p>第 11 至 15 週</p> <p>第三課: 巴西 Brail</p>	5	<p>日常活動</p> <p>Listen to music Play baseball Play basketball Play football Ride a bike Surf the Internet Go jogging Watch TV</p>	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3. 能了解不同國家的生活及文化背景。</p> <p>【國際文化】</p> <p>Football is from the UK. Football is the most popular sport in Brazil. 巴西足球源自於英</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型 常用的句型 常用的句型 常用的句型 結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外國內外國內外主要節慶習俗。</p>	<p>1. 學生翻開課本第 43 頁,請學生觀察圖照中的巴西足球賽.可以請學生分享觀察到的內容,或者是生活中曾經接徹處的經驗,</p> <p>2. 教師帶讀 Roam with Dino 中的介紹文字,並解釋文字內容。</p> <p>3. 教師播放 CD. 請學生仔細聆聽,並跟讀數次。</p> <p>4. 時間上允許,可以請學生上台念讀,或請學生分組</p>	<p>口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄</p>	<p>網路資源、電子書 資源、真實圖照、 影片</p>

			<p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>國,根據統計巴西有近兩萬多隻的足球隊,也是曾經奪下五次世界杯冠軍的國家,將足球視為巴西的國球,一點也不為過。</p>		<p>討論課本內文化內容並分享</p>		
<p>第 16 至 20 週</p> <p>第四:阿拉伯聯合大公國 The UAE (the United Arab Emirates)</p>	5	<p>生活作息</p> <p>Get up</p> <p>Go to school</p> <p>Have lunch</p> <p>Go home</p> <p>Do my homework</p> <p>Take a bath</p> <p>Go to bed</p>	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>課堂中所介紹的國</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3. 能了解不同國家的生活及文化背景。</p> <p>【國際文化】</p> <p>desert</p> <p>race</p> <p>even</p> <p>There are camel races in the UAE.</p> <p>駱駝在阿拉伯人的心中是財富的象徵,無論是結婚嫁妝,或者酋長財富甚至於賭金都是以駱駝匹樹為單位計算,阿布達比每年還會舉辦駱駝選美大賽,獎金更是高</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型 常用的句型 常用的句型 常用的句型 結構。</p> <p>B-III-2 國小階段 所學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 學字詞及句 型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外 國內外 國內外 國內外 主要節慶習俗。</p>	<p>1. 請學生發開課本第 55 頁,請學生觀察塗筆中的阿拉伯駱駝,可以請學生分享觀察到的內容,或者是生活中曾經接徹處的經驗,</p> <p>2. 教師帶讀 Roam with Dino 中的介紹文字,並解釋文字內容。</p> <p>3. 教師播放 CD. 請學生仔細聆聽,並跟讀數次。</p> <p>4. 時間上允許,可以請學生上台念讀,或請學生分組討論課本內文化內容並分享</p>	<p>口頭評量</p> <p>參與度評量</p> <p>態度評量</p> <p>觀察記錄</p>	<p>網路資源、電子書資源、真實圖照、影片</p>

			內主要節慶習俗。 ◎8-III-3 能了解 課堂中所介紹的國 外主要節慶習俗。	得嚇人與豐沃				
第 21 週	1	review						

彰化縣公立新港國民中(小)學 112 學年度第 二 學期 六 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)							
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	學校是由學生、教師與家長組成的團體，所以學校本身自我目標在於發展學校特色，以兒童為中心，幫助孩子成功的前提下，必須透過教學活動，學生自我期許，教師的輔導及家長的參與，始能連成理想的圖像。學校願景：擁抱健康 邁向全球的新港。兒童校訂課程主軸：國際高崗、科技生活、文藝傳薪。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土 民情。							
課程目標	1. 學生能認識與了解各國的文化、地理位置、知名景點。 2. 學生能聽辨、說出、認讀和習寫英語單字。 3. 學生能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容 4. 學生能認識句型對話之問句與答句的用法。 5. 學生能透過分組方式進行討論、問題解決、活動操作與表達及分享。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄							
課程架構								
教學期程	節 數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-4 週 第一課	4	地點	◎1-III-9 能聽懂簡 易句型的子。 *◎1-III-11 能聽懂	1. 學生可以字彙聽 辨與口說為主 2. 能正確使用句型	Ad-III-2 簡易、常用 的句型結構。	1. 請同學翻開 Roam with Dino 中 的介紹文字，並解	口頭評量 參與度評量 態度評量	網路資源、電子書 資源、真實圖照、 影片

俄羅斯			<p>簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>結合字彙替換練習。</p> <p>3 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質</p> <p>【國際文化】 Russian dolls Matryoshka dolls are a traditional representation of the mother carrying a child within her.</p> <p>傳統的俄羅斯娃娃圖案多半是穿著俄國傳統服裝的女孩，後來也有畫上俄羅斯的偉人，例如戈巴契夫，列寧等，花樣十分多元</p>	<p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外主要節慶習俗。</p>	<p>釋文字內容並說看看娃娃身上有多少裝飾有幾個娃娃。</p> <p>2. 教師播放 CD. 請學生仔細聆聽，並跟讀數次。</p> <p>3. 問問同學家中是否有類似物品，請同學分享</p>	觀察記錄	
第 5-8 週 第二課： 西班牙	4	休閒活動	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3. 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質</p> <p>【國際文化】 Flamenco</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外主要節慶習俗。</p>	<p>4. 請學生觀察圖照可以詢問有沒有聽過佛朗明哥舞或者觀察特色衣服引起學習動機。</p> <p>5. 教師帶讀 Raom with Dino 中的介紹文字，並解釋文字內容。</p>	口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄	網路資源、電子書資源、真實圖照、影片

			<p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>Dance Flamenco is an artistic music and dance expression.</p> <p>法國作曲家比才(Bizet)創作卡蠻就發生在西班牙,其中最熟知的巴哈內拉舞曲非常適合佛朗明哥舞</p>		<p>6. 老師播放 CD, 請同學仔細聆聽, 並跟讀數次,</p>		
<p>第 9-12 週</p> <p>第三課: 紐西蘭</p>	4	學校課程	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質</p> <p>【國際文化】 Kiwis Flightless birds The lifespan of kiwi is about 20-30 years in the wild. 鸕駝生性慵懶的。一天睡眠可以長達</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外主要節慶習俗。</p>	<p>1. 老師請同學觀察圖照中的紗麗是否有看過,,與大家一起分享</p> <p>2. 教師帶讀 Roam with Dino 中的介紹文字,並解釋文字內容.</p> <p>3. 教師播放 CD. 請學生仔細聆聽,並跟讀數次.</p>	<p>口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄</p>	<p>網路資源、電子書 資源、真實圖照、 影片</p>

			<p>外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。</p>	<p>二十幾小時,且相當害羞,主要在夜間行動,它們的壽命可以長達三十幾年,試算非常長壽的鳥類</p>				
<p>第 13-16 週</p> <p>第四課:法國</p>	4	<p>服裝</p>	<p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的子。</p> <p>*◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的子。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子</p> <p>6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>◎8-III-2 能了解課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>課堂中所介紹的國內主要節慶習俗。</p> <p>◎8-III-3 能了解課堂中所介紹的國</p>	<p>1. 學生可以字彙聽辨與口說為主</p> <p>2. 能正確使用句型結合字彙替換練習。</p> <p>3 國 EI 了解我國與世界其他國家的文化特質</p> <p>【國際文化】 Musée du Louvre 在法國巴黎羅浮宮博物館所藏的「羅浮宮鎮館三寶」為： 1. 達文西 (Leonardo da Vinci) 所作的「蒙娜麗莎的微笑」 (Mona Lisa)。 2. 希臘米洛斯島出土的「米羅的維納斯」 (Venus de Milo)。 3. 希臘色雷斯島出土的「薩莫特拉斯</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>◎ C-III-2 國內外主要節慶習俗。。</p>	<p>1. 教師請學生觀察圖照中的博物館與畫作,並請問學生是否知道蒙娜麗莎的微笑可以請同學做羅浮宮的相關分享</p> <p>2. 教師帶讀 Roam with Dino 中的介紹文字,並解釋文字內容。</p> <p>3. 教師播放 CD. 請學生仔細聆聽,並跟讀數次。</p> <p>4. 時間上允許,可以請學生上台念讀,或請學生分組討論課本內文化內容並分享</p>	<p>口頭評量</p> <p>參與度評量</p> <p>態度評量</p> <p>觀察記錄</p>	<p>網路資源、電子書資源、真實圖照、影片</p>

			外主要節慶習俗。	的勝利女神」 (Victoire de Samothrace), 又被稱為「勝利女神之翼」(Nike of Samothrace)。				
第 17-18 週 風捎來的害	2	台灣 空氣污染 Air pollution (Cars, burning coal, home heating, dust)	◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句, 並作適當的回應。 ◎5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。 6-III-4 會在生活中或媒體上注意到學過的英語。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 6-III-6 在生活中接觸英語時, 樂於探究其意涵並嘗試使用。	1. 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質 2 能認識空氣汙染的災害及嚴重性。 3 能知道印度、台灣一週的空氣汙染指標及建議活動。 4 藉由自身行動、經驗學會避免空汙影響健康。 【國際文化】 Taiwan India Air Quality Level Good, moderate, unhealthy for sensitive groups, unhealthy, very unhealthy, hazardous	Ac-III-4 國小階段所學字 所學字 所學字 詞 (能聽、讀、說 300 字詞, 其中必須拼寫 180 字詞)。 Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。 ◎D-III-1 所學字詞的簡易歸類。	1. 請學生觀看影片討論空汙造成的原因、影響、空氣指標和活動的限制。 2. 利用學習單知道出印度、台灣空汙指標 3. 書寫海報口頭報告如何行動。	口頭評量 參與度評量 態度評量 觀察記錄	網路資源、電子書資源、真實圖照、影片 https://www.youtube.com/watch?v=e35xZ2C4x3w http://agicn.org/search/#q=India

彰化縣公立新港國民中(小)學 112 學年度第 一 學期 六 年級 補救教學 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國語補救教學	實施年級 (班級組別)	六年級上學期	教學 節數	本學期共(11)節
彈性學習課程 類別	1. <input type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	因應 12 年國教課綱素養導向、多元評量的教學、學習模式，並配合學校校訂課程的發展特色，希望透過資訊應用融入學習中，教師、學生皆可善用科技工具，依據學生需求，發展智慧學習校本課程，更可以創新的教學、豐富的課程，創造多元數位學習模式，引領學生充實資訊能力，實踐素養導向「教與學」之願景，成就每一個孩子的學習。				
核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。				
課程目標	1. 能學習如何關愛、鼓勵、讚美別人，並懂得感謝別人。 2. 懂得在競賽中堅持到底，不驕傲，不氣餒。 3. 學習閱讀的文學作品，欣賞古今中外不同的文學之美。 4. 藉由旅遊了解各地不同的環境特色及人文風情。 5. 培養以邏輯思考解決問題的能力。				

配合融入之領域
或議題

國語文 英語文 本土語
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動
健康與體育 生活課程 科技

性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第1次	1	補救教學 四、朱子治家格言選	1-III-2 根據演講、新聞話語情境及其情感，聽出不同語氣，理解對方所傳達的情意，表現適切的回應。 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 ◎5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。	◎Ab-III-4 多音字及多義字。 Ab-III-8 詞類的分辨。 Ad-III-4 古典詩文。 Be-III-2 在人際溝通方面，以通知、電子郵件便條等慣用語彙及書寫格式為主。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。	1. 應用注音符號檢索，並上網使用電子字典、辭典學習本課生字。 2. 運用注音符號幫助難詞和多義字的理解，以了解課文含義。 3. 運用字辭典，認識難字。 4. 專心聆聽同學說「未雨綢繆、臨渴掘井」成語故事。 5. 分享上網的經驗，說出「未雨綢繆、臨渴掘井」成語故事。	補救教學 【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。 【閱讀】學生分享閱讀過包含「長輩教訓」的書籍，說出其中的長輩，給後代子孫哪些人生智慧。 【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的方式，認識詞語的意義。	實作評量 習作評量 口頭評量 觀察紀錄 態度檢核	1. 112 康軒版 6 上國語 2. 數位媒材及網路資源
		自主學習 (生生用平板)	5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	透過平板操作，登入線上學習平台，練習縮寫技巧。	教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成基礎讀寫—長話短說	觀察評量	數位讀寫網
第2次	1	補救教學 四、朱子治家格言選	4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴	Be-III-2 在人際溝通方面，以通	1. 能運用說明與敘述，寫出「一句格	補救教學 【作文】運用說	實作評量 習作評量	1. 112 康軒版 6 上國語

			充詞彙，分辨詞義。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	知、電子郵件便條等慣用語彙及書寫格式為主。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。	言對我的影響」。	明與敘述，寫出「一句格言對我的影響」。	口頭評量 觀察紀錄 態度檢核	2. 數位媒材及網路資源
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	透過平板操作，登入線上學習平台，練習縮寫技巧。	教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成基礎讀寫—長話短說	觀察評量	數位讀寫網
第 3 次	1	補救教學 統整活動一	4-III-5 習寫以硬筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書形體結構的書寫方法。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。	Ab-III-9 楷書形體結構要領。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1. 指導學生認識篆書與隸書，並補充相關知識。 2. 指導學生分組收集諺語，並說明什麼叫諺語。 3. 師生共同研讀「如何修改文章」，了解文中的內容，共同討論如何發現文章的毛病。	補救教學 【寫字】 1. 認識篆書與隸書的筆畫特色。 2. 學習欣賞篆書與隸書碑帖的特色。 【閱讀】 1. 明白什麼是諺語與歇後語。 2. 了解諺語與歇後語的作用，並能使用它加強語言文字的表達。 【作文】認識修改文章的方法。學會自行修改文章，提升語文能力。	口頭評量 實作評量 習作評量 紙筆測驗 作品鑑賞	配合康軒版國語 寫作練功單
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	透過平板操作，登入線上學習平台，練習縮寫技巧。	教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成基礎讀寫—長話短說	觀察評量	數位讀寫網
第 4 次	1	補救教學 七、蚵鄉風情	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記	Ab-III-1 2,700個常用字的字形、字	1. 應用注音符號檢索，並上網使用電	補救教學 【聽與說】教師針	實作評量 習作評量	1. 112 康軒版 6 上國語

			<p>錄。</p> <p>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p>	<p>音和字義。</p> <p>Ab-III-6 3,700個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-2 基礎句型結構。</p> <p>Ad-III-1 意義段與篇章結構。</p> <p>Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p>	<p>子字典、詞典學習本課生字。</p> <p>2. 專心聆聽同學發表觀看影片的內容。</p> <p>3. 專注聆聽同學分享觀看影片的新心得。</p> <p>4. 能說出課文內容，與作者對家鄉的感觸與心情轉折。</p> <p>5. 利用電子字辭典，認識課文中生字、新詞的意思。</p> <p>6. 閱讀描述鄉土風情的作品，與同學分享自己閱讀的心得。</p> <p>7. 能體會出作者對故鄉人事物的情感，並以同樣的心情，認真看待自己故鄉的人事物。</p>	<p>對學生的程度，進行聽寫複習小考。</p> <p>【閱讀】閱讀與臺灣鄉鎮風情有關的作品，並與同學分享。</p> <p>【寫字】運用字辭典，認識本課難字與詞語意思。</p> <p>【作文】請學生練習仿寫課文精采句段。</p>	<p>資料搜集整理 課堂問答</p>	<p>2. 數位媒材及網路資源</p>
	1	<p>自主學習 (生生用平板)</p>	<p>5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。</p>	<p>Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。</p> <p>Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。</p> <p>Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。</p>	<p>能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由</p>	<p>1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀</p>	<p>觀察評量</p>	<p>數位讀寫網</p>
第5次	1	<p>補救教學 統整活動二</p>	<p>4-III-5 習寫以硬筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書形體結構的書寫方法。</p> <p>◎5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>5-III-5 認識議論文</p>	<p>Ab-III-9 楷書形體結構要領。</p> <p>◎Ba-III-1 順敘與倒敘法。</p> <p>◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服</p>	<p>1. 介紹名家作品，引導學生認識楷書、草書與行書。</p> <p>2. 教師指導利用東海岸鐵路，分組討論時間和地點的</p>	<p>補救教學 【寫字】1.認識楷書、草書與行書的筆畫特色。 2.學習欣賞楷書、草書與行書等碑帖的</p>	<p>實作評量 口頭評量 習作評量 鑑賞書法作品</p>	<p>配合康軒版國語寫作練功單</p>

			<p>本的特徵。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p>	<p>飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p>	<p>順序，並學習寫旅遊見聞。</p> <p>3. 指導學生了解蒐集資料的幾個基本方法。</p>	<p>特色。</p> <p>【閱讀】1.能利用圖書館、電腦網站查出所需的資料。</p> <p>2.能利用查閱資料，在假期時進行文化之旅的活動。</p> <p>【作文】1.明白寫旅遊見聞的寫作手法。</p> <p>2.避免寫寫旅遊見聞時一般易犯的毛病。</p> <p>3.書寫一篇寫旅遊見聞。</p>		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1.教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀	觀察評量	數位讀寫網
第6次	1	補救教學 閱讀階梯一進入雨林	<p>5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p>	<p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Bb-III-3 對物或自然的感悟。</p> <p>◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p>	1. 透過提問和澄清的過程，學習將自己的疑惑詢問作者，評估文章的內容、形式是否與作者的意圖吻合。	<p>補救教學</p> <p>【閱讀】說明不同觀點策略的運用，針對文章中的某一事物有不同的想法，可以是正向或負向，也可以是不同的看法。</p> <p>【作文】透過刪除／歸納／找出主題句的方式，找出本課各段段落大意。分享自己利用各段段落大意歸納成意義段，找出的</p>	實作評量 習作評量 自我評量 參與討論 課堂問答	<p>1. 112 康軒版 6 上國語</p> <p>2. 數位媒材及網路資源</p>

						文章大意。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀	觀察評量	數位讀寫網
第 7 次	1	補救教學 十、狐假虎威	1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	◎Ab-III-4 多音字及多義字。 Ab-III-8 詞類的分辨。 Ad-III-4 古典詩文。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 利用注音符號，閱讀古文。 2. 聆聽同學說中國寓言故事，並紀錄重點與寓意。 3. 查閱字辭典，分辨字義。 4. 了解課文內容，明白「狐假虎威」的啟示。 5. 紀錄閱讀故事的摘要與心得。 6. 主動閱讀寓言故事，了解寓意。	補救教學 【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。 【閱讀】從閱讀課文，了解文言文和白話文的不同。主動閱讀寓言故事，了解寓意。 【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的方式，認識詞語的意義。 【作文】學習將文言文的句子譯成白話文。	實作評量 口頭評量 習作評量 分組報告 課堂問答 作業	1. 112 康軒版 6 上國語 2. 數位媒材及網路資源
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀	觀察評量	數位讀寫網
第 8 次	1	補救教學 統整活動三	4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的	Ac-III-4 各類文句表達的情感與	1. 分析材料中的例句，明白文章裡使	補救教學 【閱讀】	實作評量 習作評量	配合康軒版國語 寫作練功單

			<p>部件了解文字的字音與字義。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p>	<p>意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Ad-III-4 古典詩文。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>用引用修辭，可加強文章的說服力。</p> <p>2. 研讀「閱讀指導—寓言故事」，了解文中的內容。</p> <p>3. 指導學生閱讀本文，並由例子了解文言文與白話文的差異。</p> <p>4. 了解閱讀文言文的困難所在，以文中提供的方法克服閱讀文言文的困難。</p>	<p>1. 了解「寓言故事」的閱讀策略。可以運用「寓言故事」的閱讀策略進行閱讀。</p> <p>2. 認識文言文，並提高文言文的閱讀能力。</p>		
	1	自主學習 (生生用平板)	<p>5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。</p>	<p>Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。</p> <p>Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。</p> <p>Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。</p>	<p>能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由</p>	<p>1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀</p>	觀察評量	數位讀寫網
第 9 次	1	補救教學 十四、桂花雨	<p>2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步</p>	<p>◎Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>◎Bb-III-2 人際交流的情感。</p> <p>◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>◎Cb-III-2 各類文</p>	<p>1. 應用注音符號，學習讀寫本課新詞、生字。</p> <p>2. 辨別形近字的讀法與用法，如「穀」和「殼」、「縈」和「瑩」、「裊」和「梟」、「簞」和「葦」。</p> <p>3. 仔細聆聽同學的發言。</p> <p>4. 閱讀課文細節，了解課文中人物的對話，體會其中人物的親情及領會人物的個性。</p>	<p>補救教學</p> <p>【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。</p> <p>【閱讀】閱讀課文細節，了解課文人物的對話，體會其中人物的親情及領會人物個性。</p> <p>【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的方式，認識詞語的</p>	<p>實作評量</p> <p>習作評量</p> <p>資料搜集整理</p> <p>分組報告</p> <p>參與討論</p>	<p>1. 112 康軒版 6 上國語</p> <p>2. 數位媒材及網路資源</p>

			驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。	5. 細讀課文，並欣賞課文中描寫景物時所運用的寫作特色。 6. 欣賞課文，領會作者對故鄉的懷念之情。 7. 能說出對本課課文的理解與想法。 8. 練習閱讀長篇作品，並能在讀完後，仔細體會作者的感受，撰寫讀書心得。	意義。 【作文】練習完整、清楚的描寫自身周遭的景物。了解課文中疊字詞的意思，並練習應用這些詞語進行寫作。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀	觀察評量	數位讀寫網
第 10 次	1	補救教學 統整活動四	5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ad-III-4 古典詩文。 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。	1. 分析材料中的例句，明白文章裡使用排比修辭，可加強文章氣勢，使文句富有節奏感。 2. 指導學生培養閱讀小說的習慣。 3. 參考課文的重點說明，指導學生編輯班刊。	補救教學 【閱讀】閱讀古典小說，對古典小說有基礎的認識。 【作文】了解班刊製作的注意事項及各種方式。	實作評量 口頭評量 習作評量 資料搜集整理 分組報告 課堂問答	配合康軒版國語寫作練功單
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出	1. 教師引導學生運用平板，登入「數	觀察評量	數位讀寫網

				Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	支持的理由	位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀		
第 11 次	1	補救教學 閱讀階梯二、故事的真相	5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 透過標記重點、分段細讀及回答提問，理解文章內容。 2. 合併、比較、串聯各段重要敘述，完成全文大意。 3. 串聯合併後的段旨，或利用提文直接提取重點，找出文章主旨。	補救教學 【閱讀】連結舊生活經驗，針對過去生活經驗中，從照片聯想到的內容與事實的差距情況，提出自己的觀點。 【作文】教師引導透過文章結構，整理出文本的主要觀點與意義。		1. 112 康軒版 6 上國語 2. 數位媒材及網路資源
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—多文本閱讀	觀察評量	數位讀寫網

彰化縣公立新港國民中(小)學 112 學年度第 二 學期 六 年級 補救教學 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國語補救教學	實施年級 (班級組別)	六年級下學期	教學 節數	本學期共(8)節
彈性學習課程 類別	1. <input type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1.以學生為主體，教師為主導，學習方法為主線，整體發展為主旨，透過字、詞、句、段、篇的訓練；聽、說、讀、寫、思、作的教程設計，把知識傳授、能力培養、思想陶冶有機的結合起來。 2.有效提高語文教學質量，改變語文「高消耗，低效益」的缺失。 3.落實十二年國教課程統整的時代精神。 4.以單元組織方式進行。 5.特別重視學科體系的規畫、統整，和與其他領域橫向課程的設計、整合。 6.循環反覆，循序漸進，逐步加深，螺旋上升，教材不只呈現了工具性的規律特點，也凸顯了科學性、時代性的進步要求。				
核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。				
課程目標	1.能閱讀相關文章，掌握不同文體閱讀的方法，從中思考並體會其中的內涵。 2.能把握修辭的特性，發揮想像力，加以模仿及改寫。				

- 3.能仔細聆聽相關的生活故事，用良好的言談，說出自己的看法。
- 4.能正確使用工具書，增進字詞的辨識與應用的能力。
- 5.能把握方法，確實聆聽，並收集相關資料，充分的表達意見，與人溝通。
- 6.會查字詞典，並能利用字詞典，分辨字義。
- 7.能不同文體的寫作特色，練習以不同的方式寫作文章。

配合融入之領域
或議題

- 國語文 英語文 本土語
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動
健康與體育 生活課程 科技

- 性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第1次	1	補救教學 三、山村車軌寮	1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 Cb-III-2 各類文本	1. 利用注音輸入法，查詢作家向陽的作品，增廣閱讀的範圍。 2. 專注聆聽「山村車軌寮」一文的內容，說出各段描寫的重點。 3. 利用字辭典，學習本課生字新詞的意義及用法，並認識本課詞語的相似詞。 4. 閱讀課文細節，了解課文詞語運用的特色。 5. 欣賞課文，認識課文中運用轉化、譬喻修辭的內容。 6. 練習摹寫自己的家鄉，發揮想像力描繪家鄉環境之美及	補強教學 【聽與說】 專心聆聽描寫家鄉景物、人文活動的文章。描述自己的居家環境，或介紹祖父母、外祖父母的家鄉特色 【閱讀】 細讀課文，欣賞課文中詞語運用的特色。欣賞課文，認識課文中運用轉化修辭法、譬喻修辭法描寫景物的方法。 【寫字】 用字詞典，分辨本課生字等的字義。 【作文】 練習運用聯綿詞、四字詞語、摹聲詞進行景	口頭評量 實作評量 習作評量 態度檢核	1. 112 康軒版 6 下國語 2. 數位媒材及網路資源

				中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	人文特色。 7. 欣賞家鄉之美，並培養愛家愛鄉的情懷。	物的摹寫。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第 2 次	1	補救教學 統整活動一	4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 4-III-5 習寫以硬筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書形體結構的書寫方法。	Ab-III-8 詞類的分辨。 Ad-III-4 古典詩文。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 Ab-III-9 楷書形體結構要領。	1. 選擇正確的同音詞，明白其意義和作用。 2. 說明近音詞語形式接近，意義不同，避免混淆。 3. 說明律詩形式上相同的地方，並討論律詩和絕句形式上不同的地方。 4. 介紹名家碑帖作品，認識書法家的故事。	補強教學 【閱讀】 1. 認識律詩的形式和要求，明白律詩與絕句形式上的不同。 2. 藉由故事認識書法家王羲之、王獻之。 【寫字】 1. 認識同音詞，明白其意義和作用，加強辨正能力，避免表達的誤解。 2. 認識近音詞，明白其意義和作用，加強辨正能力，避免表達的誤解。	口頭評量 實作評量 習作評量 紙筆測驗 作品鑑賞	配合康軒版國語 寫作練功單
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行	觀察評量	數位讀寫網

				Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。		【國際閱讀評量】練習		
第 3 次	1	補救教學 六、沉睡的天空之城	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1.能應用注音符號，輔助認識本課生字及新詞。 2.能專心聆聽本課的聆聽教材，理解聆聽內容。 3.能完整流暢的分享閱讀心得。 4.分辨形近字「弧」和「狐」、「辯」和「辨」等。 5.運用觀察力，進行感官摹寫練習。 6.練習看圖寫作，用完整的句子寫出從不同距離觀察到的景象。	補強教學 【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。 【閱讀】主動閱讀文章，並能做兩者之間異同的比較。 【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的方式，認識詞語的意義。 【作文】運用觀察力，進行感官摹寫練習	實作評量 習作評量 自我評量 參與討論 課堂問答	1.112 康軒版 6 下國語 2.數位媒材及網路資源
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1.教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第 4 次	1	補救教學 統整活動二	1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-III-8 詞類的分辨。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	1.介紹外來語在生活中運用的情形，以及產生的變化。 2.藉由本單元的課文認識旅行文學並欣賞寫作特色。	補強教學 【閱讀】理解外來語的由來以及演變的方式。延伸閱讀旅遊文學作品。 【作文】製作旅	實作評量 習作評量	配合康軒版國語寫作練功單

			5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。		3. 學習製作旅遊小書的功用。	遊小書，記錄旅遊中的所見所聞。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第5次	1	補救教學 九、童年·夏日·棉花糖	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 運用注音輸入法，鍵入關鍵字，查尋作家陳幸蕙及製作棉花糖的相關資料。 2. 專心聆聽敘寫童年生活回憶的文章。 3. 查檢字詞典，學習本課生字新詞的意義。 4. 欣賞課文，認識課文中運用排比、譬喻、轉化等修辭法敘事的寫作方法。 5. 發揮想像力，將生活中有趣的事物加以聯想。 6. 練習使用譬喻、類疊修辭法摹寫事物的特徵、人物的活	補救教學 【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。 【閱讀】閱讀課文細節，了解課文詞語運用的特色。 【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的方式，認識詞語的意義。 【作文】練習敘寫自己童年生活中難忘的回憶，發揮想像力，運用簡單的修辭技巧，使文	實作評量 習作評量 態度檢核 參與討論 課堂問答	1. 112 康軒版 6 下國語 2. 數位媒材及網路資源

					動，在敘事時呈現生動的畫面。	章敘事生動，情景交融。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第6次	1	補救教學 統整活動三	5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。 4-III-5 習寫以硬筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書形體結構的書寫方法。	Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ab-III-9 楷書形體結構要領。	1. 學習以比較策略進行閱讀。 2. 欣賞欣賞顏真卿、柳公權的書帖特色。 3. 了解顏真卿、柳公權書寫風格。	補強教學 【閱讀】1. 認識比較的閱讀策略，提高閱讀的效果。 2. 藉由故事認識書法家王羲之、王獻之。	實作評量 觀察評量 習作評量 自我評量 實務操作	配合康軒版國語 寫作練功單
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第7次	1	補救教學 十一、祝賀你，孩子	2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 4-III-4 精熟偏旁變化和間架結構要領書寫正確及工整的硬筆字。 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 6-III-6 練習各種寫作技巧。	Ab-III-7 數位辭典的運用。 Ab-III-9 楷書形體結構要領。 Ac-III-2 基礎句型結構。 Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Bb-III-4 直接抒情。 Be-III-1 在生活應	1. 運用注音符號幫助難詞的理解，以了解課文含義。 2. 在聆聽時，一邊聆聽，一邊練習記錄重點。 3. 能運用適切的詞句表達自己的情感和想法。 4. 學習辨別正確字形，並隨時自我修正。 5. 能學習以熟字或	補強教學 【聽與說】教師針對學生的程度，進行聽寫複習小考。 【閱讀】認識表述方式：敘述、描寫、抒情。 【寫字】教師或學生提出句子，並熟讀句子。教師或學生從句子中提出詞語，並以動作表演、說明及圖示的	實作評量 習作評量 實務操作 鑑賞	1. 112 康軒版 6 下國語 2. 數位媒材及網路資源

				用方面，以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方法為主。Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	上下文推論學習詞語。 6. 學習運用直接抒情的方式表達情感。	方式，認識詞語的意義。 【作文】學習運用直接抒情的方式表達情感。		
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網
第 8 次	1	補救教學 閱讀階梯二、桃花源	5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 引導學生從閱讀過程中，透過有層次的提問練習，對文本進行深度的閱讀 2. 協助學生將組織並統整文意，進而培養自己高層次思考的問題以及提問技巧。	【閱讀】引導學生閱讀一篇文章或故事時可以將自己的問題列下來，並加以分類整理，最後將問題依據事實—推論—評論的層次分類排列，進而培養出更高的理解力及提問技巧。	實作評量 習作評量 實務操作	1. 112 康軒版 6 下國語 2. 數位媒材及網路資源
	1	自主學習 (生生用平板)	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	能讀懂文章內容，並且從文本中找出支持的理由	1. 教師引導學生運用平板，登入「數位讀寫網」，完成深度讀寫—進行【國際閱讀評量】練習	觀察評量	數位讀寫網

彰化縣縣立新港國民小學 112 學年度 第一學期 彈性學習資訊與科技課程計畫 (普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

課程名稱	Scratch 3.0 程式遊戲設計	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	1. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計 2. 學習程式積木的功能與組合方式							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。							
課程目標	1. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務	軟體練習操作、口頭問答、學習評量							
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單

<p>第 1 週</p>	<p>1</p>	<p>《生生用平板》 (議題：品德教育、法治教育)</p>	<p>科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>科議 k-II-1 認識常見科技產品。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p> <p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p>	<p>科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學生能遵守平板電腦使用規範，取得與歸還平板至教師指定處、遵守 APP 使用限制，具備是非判斷的能力。 學生能愛護裝置、知道保護視力，具備良好的生活習慣。 學生能正確操作平板基礎功能，具備科技應用的基本素養。 學生能使用相機與照片 APP，具備資訊應用的基本素養。 學生能說出平板的打字方法，辨識螢幕鍵盤，具備資訊應用的基本素養。 學生透過遊玩多媒體遊戲，練習單指點按、拖曳、雙指縮放等觸控操作，培養資訊素養。 	<ol style="list-style-type: none"> 指導學生如何開關機平板 指導學生如何使用觸控筆 指導學生如何善用保護套將平板立起和正確的收合 指導學生平板的基本操作和功能說明 指導學生善用教材 APP(如：因材網、cool english 平台、PAGAMO 中英文素養、國語日報數位精選版(中高年級)) 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答。 操作評量：學生能熟練操作平板、開啟與離開 APP、能簡單操作相機與相片 APP。 從 APP 後台觀看學生使用線上教材的精熟程度。 	<p>自編自選教材</p>
<p>第 2 週</p>	<p>1</p>	<p>第一課 認識 Scratch 3.0</p>	<p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 瞭解什麼是程式語言和設計。 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 認識操作介面 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片 	<ol style="list-style-type: none"> 能具備遵守規則的責任心。 能辨識電腦硬體。 能操作電腦開關機。 能操作滑鼠。 	<ol style="list-style-type: none"> 了解程式語言是什麼 認識如何下載安裝 Scratch3.0 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面 開始練習基本操作技巧，準備佈 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 無限可能版課本教材。 輔助範例光碟。

						置舞台		
第 3 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 學習產生 Scratch 的角色 2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. 程式執行的方式 2. 檔案儲存	1. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小 2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 4. 儲存檔案，與學習開啟檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 4 週	1	第二課 說笑舞台劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 匯入角色，並讓角色做事	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色	1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 5 週	1	第二課 說笑舞台劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 讓角色發出、接收廣播的訊息 2. 多個角色可以	1. 角色發出訊息，並接收廣播 2. 加入其他角色完	1. 認識廣播訊息積木，並練習應用 2. 繼續加入新角	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	對同一個廣播訊息做回應	成對話 3. 測試播放	色，並完成舞台劇對話 3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題	4. 相互觀模	
第 6 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉 2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動 3. 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型	1. 繪圖工具編輯角色造型 2. 讓麥克風角色跟著游標移動 3. 偵測程式讓麥克風變造型	1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修 2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 7-8 週	2	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表	1. 學習加入音效、音樂 2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 3. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態	1. 加入音效和音樂 2. 亂數指令改變角色造型 3. 判斷遊戲目前的狀態	1. 試著匯入範例中.sprite3的角色 2. 學會加入音效 3. 完成精靈角色的動作指令 4. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 5. 設定舞台背景和音樂 6. 複製更多精靈	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。			角色，並調整上下層關係，完成遊戲		
第 9 週	1	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 自己畫遊戲背景 2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動	1. 自己畫背景 2. 滑行指令讓角色跳躍 3. 設計會移動的背景	1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效 5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 10-11 週	2	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 2. 學習繪製「角色」，打上文字 3. 學習「變數」的使用方式	1. 用指令偵測遊戲是否結束 2. 繪製角色並打上文字 3. 變數的使用	1. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 2. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>			<p>遊戲結束 3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 5. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數</p>		
第 12 週	1	<p>第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯 3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態</p>	<p>1. 設計遊戲的說明並編輯修改 3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態</p>	<p>1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>
第 13 週	1	<p>第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的數值，以鍵盤來控制上、下、左、右 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡</p>	<p>1. 利用 xy 軸的數值，再使用鍵盤來控制角色方向 2. 利用新增角色當作加分關卡 3. 繪製遊戲結束的畫面</p>	<p>1. 匯入主角角色和出口 2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 3. 設計食物的角色，加上音效，當</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>

			<p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p>	3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面		<p>作迷宮的加分方法</p> <p>4. 繪製到達終點的畫面和音效</p>		
第 14-15 週	2	<p>第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 設計各種迷宮障礙物</p> <p>2. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物</p> <p>2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物-閘門</p> <p>2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點</p> <p>3. 設計障礙物-螃蟹和水母</p> <p>4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
第 16 週	1	<p>第六課 對戰遊戲—球球對打</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<p>1. 設計二人對打類型的遊戲</p> <p>2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向</p>	<p>1. 製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條底線</p> <p>3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式</p>	<p>1. 先製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條左右底線</p> <p>3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊</p> <p>4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動</p> <p>5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

第 17 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快 3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用變數來控制移動速度 2. 用判斷式，當分數達標遊戲速度會加快 3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快 3. 加入球的角色，並完成球的基本動作 4. 設定當球碰到選手時的反應 5. 設定當球碰到底線時的反應 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 18 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加上扣分和加分的角色 2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 3. 學習測試並找到遊戲的「錯誤 (Bug)」 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入扣分和加分的角色 2. 設定角色出現的時機 3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計扣分的角色-雞 2. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現 3. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 4. 設計加分的角色-牛奶 5. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現 6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分 7. 設計遊戲結束畫面 8. 試著測試遊戲，並修正錯誤 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

<p>第 19 週</p>	<p>1</p>	<p>第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 3. 利用「重複直到指令，判斷太空船碰到子彈的反應</p>	<p>1. 用重新塑形工具修改角色造型 2. 設計發射子彈的動作 3. 判斷太空船碰到子彈的反應</p>	<p>1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>
<p>第 20-21 週</p>	<p>2</p>	<p>第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 製作二個關卡的遊戲 2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣</p>	<p>1. 製作二個關卡的遊戲 2. 讓不同關卡的角色適時出現</p>	<p>1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色 2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>

彰化縣縣立新港國民小學 112 學年度 第二學期 彈性學習資訊與科技課程計畫 (普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

學習主題名稱 (中系統)	KODU 3D 遊戲小創客	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	5. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 6. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 7. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 8. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 9. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 10. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 11. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	軟體操作、口頭問答、程式作品。				
課程架構脈絡					

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習 評量	自編自選教材 或學習單
第 1 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (一) (議題：資訊、科技)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p>	<p>5. 瞭解遊戲設計的要點</p> <p>6. 讀懂流程圖</p> <p>7. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體</p> <p>8. 認識 KODU 介面</p>	<p>1. 說明教學中使用的教材資源位置。</p> <p>2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。</p> <p>3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。</p> <p>4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。</p> <p>5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。</p> <p>6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。</p> <p>7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【認識 KODU 介面】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】</p>
第 2 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p>	<p>1. 啟動 KODU</p> <p>2. 自己畫舞台</p>	<p>1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。</p> <p>2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。</p> <p>3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。</p> <p>4. 學會建立新世界。</p> <p>5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。</p> <p>6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。</p> <p>7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【KODU 世界說明】、【圖像化說明】</p>

				英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 3 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (三) (議題:資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新增角色 2. 編排程式 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 8. 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 4 週	1	二、好吃的蘋果(一) (議題:資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 5. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色(紅蘋果、青蘋果)。 7. 學會讓角色表達情緒(紅蘋果看到 Kodu，秀出星星)。 8. 學會讓角色隱藏(青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU:單元三】

				字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 5 週	1	二、好吃的蘋果 (二) (議題: 資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會製作有得分機制的遊戲。 吃到紅蘋果就加分。 	<ol style="list-style-type: none"> 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 學會複製與貼上程式片段。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 老師教學網站影音互動多媒體
第 6 週	1	二、好吃的蘋果 (三) (議題: 資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資識 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資識 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。 認識 KODU 社群。 學會編排遊戲勝利的規則。 	<ol style="list-style-type: none"> 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 老師教學網站影音互動多媒體

第 7 週	1	三、趣味大賽車（一） （議題：資訊）	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 2. 創造賽車場 3. 設計「麻吉 PK 賽」遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明麻吉 PK 賽（玩家與玩家）與電腦 PK 賽（玩家與電腦）的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。 5. 編排程式（白隊）：用方向鍵駕駛賽車。 6. 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 7. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到其他車輛會彈開。 8. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到章魚會減速。 9. 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音效。 10. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN...DO...DO」，從操作中瞭解程式邏輯。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】
第 8 週	1	三、趣味大賽車（二） （議題：資訊）	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成「麻吉 PK 賽」遊戲 2. 學會路徑的多種應用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新增對手賽車（紅隊）。 2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。 3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。 5. 完成並測試遊戲。 6. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。） 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元四】

第 9 週	1	三、趣味大賽車(三) (議題:資訊)	<p>使用英語。</p> <p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>字詞)。</p> <p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計「電腦 PK 賽」遊戲。 2. 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑(紅色賽車沿著紅色路徑走)。 2. 編排程式(小屋)加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車(電腦)抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車(玩家)抵達終點，遊戲就贏了。 3. 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 10 週	1	三、趣味大賽車(四) (議題:資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係(比例思考的基礎)。解決比的應用問題。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會讓賽車的速度變快 2. 學會製作第二頁程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。 3. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度(速度為 1)」。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 11 週	1	四、火線大射擊(一) (議題:資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 說明射擊遊戲、得分設計</p> <p>2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台</p>	<p>1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。</p> <p>2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【micro:bit 玩 KODU：單元五】</p>
第 12 週	1	四、火線大射擊(二) (議題:資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所</p>	<p>1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)</p>	<p>1. 設計主要角色：單輪車。</p> <p>2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。</p> <p>3. 編排程式(單輪車)：用箭號鍵(方向鍵)移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。</p> <p>4. 使用視角跟隨。</p> <p>5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。</p> <p>6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

				學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 13 週	1	四、火線大射擊(三) (議題:資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排程式(單輪車):設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式(單輪車):設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式(單輪車):設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 4. 變更角色設定(單輪車):顯示單輪車生命值。 5. 編排程式(砲台):擊中單輪車，傷害 10 點(意思是扣 10 點生命值)。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同(朝南、朝東南、朝西南)。 8. 編排程式(四爪大機器人):碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 14 週	1	四、火線大射擊(四) (議題:資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件(本尊)複製出來的物件(分身)皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變(以後課程會應用)。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式(單輪車):碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式(單輪車):當生命值小於 0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定(金幣):可創造。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		<p>7. 編排程式 (金幣): 發出光芒。</p> <p>8. 加入角色、變更設定 (熱氣球): 當橘色分數累積到 8 分, 就創造 1 枚金幣。</p> <p>9. 完成遊戲, 執行測試。</p> <p>10. 課後練習—創意動動腦: 使用本課練習成果, 修改四腳怪的程式, 讓單輪車靠近時才播放音效。</p> <p>11. 課後練習—你是高手: 使用本課練習成果, 將四腳怪改成「分數達到 5 分後, 就切換到第二頁, 第二頁程式為『當看到單輪車, 就自動靠近』, 增加難度。</p>		
第 15 週	1	五、跳跳馬力歐 (一) (議題: 資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動, 理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動, 理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會, 勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係: 以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體 (長方體) 中面與面的平行或垂直關係。用正方體 (長方體) 檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞 (能聽、讀、說 300 字詞, 其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	<p>1. 說明捲軸式跳島舞台設計。</p> <p>2. 複習可創造物件的用法, 用於單輪車、金幣、岩石、星星。</p> <p>3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台, 有兩個島嶼, 上面有高低不同的高台、水池與牆。</p> <p>4. 學會繪製懸空的道路。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體: 【micro:bit 玩 KODU: 單元六】</p>
第 16 週	1	五、跳跳馬力歐 (二) (議題: 資訊)	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多</p>	<p>資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與</p>	<p>1. 加入角色與編排程式</p> <p>2. 加入視角—固定偏移</p> <p>3. 加入章魚、</p>	<p>1. 加入角色、編排程式 (單輪車): 讓單輪車播放音效, 用箭號鍵控制, 只能東西向前進, 用空格鍵跳躍, 會吃金幣、岩石、星星。</p> <p>2. 編排程式 (單輪車): 吃到金幣</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動</p>

			<p>元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>實作。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p>	<p>魚兒、煙霧、金幣</p>	<p>加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。</p> <p>3. 設定角色（單輪車）：反彈力設為 0。</p> <p>4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。</p> <p>5. 實際操作，設定固定偏移的視角。</p> <p>6. 加入障礙物角色（章魚），在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。</p> <p>7. 在水池加入裝飾角色（魚兒），沿著藍色路徑移動。</p> <p>8. 加上切換島嶼的角色（煙霧），碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。</p> <p>9. 加入 15 個金幣角色。</p>	<p>量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>多媒體</p>
<p>第 17 週</p>	<p>1</p>	<p>六、優遊新世界（一） （議題：資訊）</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行</p>	<p>1. 學會運用 KODU 的社群資源</p>	<p>1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。</p> <p>4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。</p> <p>5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。</p> <p>6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

			<p>動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>				
第 18 週	1	<p>六、優遊新世界(二) (議題：資訊)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作</p> <p>2. 奇幻大冒險—地圖設計</p>	<p>1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」。</p> <p>2. 修改地圖：使用「刪除工具」，來刪除所有角色與物件。</p> <p>3. 修改地圖：使用「路徑工具」，刪除地圖上原有的路徑。</p> <p>4. 修改地圖：使用「地面刷具」，將地圖修改為自己需要的場景。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

彰化縣縣立新港國民小學 112 學年度 第一學期 彈性學習英語村課程計畫

課程名稱	英語村	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 類別	1.■統整性(主題、專題、議題)探究課程 2.□社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3.□其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學							
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1、將英語文學習策略融入教材中，建構學生有效的學習方法，同時提升自學的興趣與能力，培養終身學習之基礎。 2、以生動有趣的方式及實驗，讓學生以英語學習科學相關知識，擴充國際視野、奠基科學知識。							
核心素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。							
課程目標	1. 具備探究全球議題之關連性的能力 2. 尊重與欣賞世界不同文化的價值 3. 體認國際文化的多樣性。 4. 能透過教學與實驗，充實科學知識。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂) Learning Content (Revised)	學習目標 Learning objectives	學習活動 Learning activities	評量方式 Assessment Methods	自編自選教 材 /學習單 Teaching Materials
第 1、2 週	2	Amazing Environments	1-1-3 能聽辨課 堂中所習得的詞	1. read and listen 2. speak	能聽辨並說出 本課的單字	1.Think freely. (Intro question)	口頭評量 Verbal	1.textbook p.08-11 (R21)

		(Environment)	<p>彙。</p> <p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。</p>	<p>3. write</p> <p>4. vocab practice</p> <p>5. Vocabulary</p> <p>6. Critical thinking</p>	<p>forest, difficult, jungle, wet, plant, warm, dry, bear</p>	<p>2. listen to a story.</p> <p>3. Key words</p> <p>4. Read the story.</p> <p>5. Comprehension check.</p> <p>6. Vocabulary practice.</p> <p>7. Skill (Compare and Contrast)</p> <p>8. Think and match.</p>	<p>參與度評量</p> <p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	<p>book 4)</p> <p>2.ppt presentation</p>
第 3、4 週	2	Amazing Animals (Environment)	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p> <p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。</p>	<p>1.read and listen</p> <p>2.speak</p> <p>3.write</p> <p>4.vocab practice</p> <p>5.Check understanding.</p> <p>6. Vocabulary</p> <p>7.Critical thinking</p>	<p>能聽辨並說出本課的單字</p> <p>use, bounce, scary, shark, sound, bat, grow, feed</p>	<p>1.Think freely. (Intro question)</p> <p>2. listen to a story.</p> <p>3. Key words</p> <p>4. Read the story.</p> <p>5. Comprehension check.</p> <p>6. Vocabulary practice.</p> <p>7. Skill (Analyzing Characters)</p> <p>8. Guess and check.</p>	<p>口頭評量</p> <p>Verbal</p> <p>參與度評量</p> <p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	<p>1.textbook p.12-15 (R21 book 4)</p> <p>2.ppt presentation</p>
第 5 週	1	Story, Reading and Game Lesson	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p>	<p>1. Read and listen</p> <p>2. Speak</p> <p>3. Vocabulary</p> <p>4. Game</p>	<p>1. Vocabulary from the story.</p> <p>2. Understanding the rules of the game.</p>	<p>1. Read a story.</p> <p>2. Five Minute Reading.</p> <p>3. Sight Words</p>	<p>口頭評量</p> <p>Verbal</p> <p>參與度評量</p> <p>Student</p>	<p>1.ppt Presentation</p> <p>2.Story Books</p>

			2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。			Game.	engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	
第 6、7 週	2	Amazing Plants (Environment)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 fly, near, ninety, large, smell, leaf, bug, hundred	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Identifying details) 8. Show and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.16-19 (R21 book 4) 2.ppt presentation
第 8、9 週	2	Help the World and Recycle. (Environment)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 hole, place, ugly, recycle, paper, comic book, bottle, garbage	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Analyzing Main Ideas and Details) 8. Think and	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.20-23 (R21 book 4) 2.ppt presentation

			2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。			match.		
第 10 週	1	Story, Reading and Game Lesson	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1. Read and listen 2. Speak 3. Vocabulary 4. Game	1. Vocabulary from the story. 2. Understanding the rules of the game.	1. Read a story. 2. Five Minute Reading. 3. Sight Words Game.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.ppt Presentation 2.Story Books
第 11、12 週	2	Help a Sad Friend (Social Studies)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 movie, cry, stay, wrong, worry, stop, need, grown-up	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Classifying) 8. Show and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.24-27 (R21 book 4) 2.ppt presentation
第 13、14 週	2	Review& Test 1	2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課	Review& Test 1	Review& Test	Review& Test	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student	1.自編測驗

			堂中所習得的詞彙。				engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	
第 15、16 週	2	My Family History (Social Studies)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 visit, Japan, bottom, meet, Taiwan, countryside, story, grandfather	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Identifying details) 8. Show and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.28-31 (R21 book 4) 2.ppt presentation
第 17、18 週	2	Mount Everest (Social Studies)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7. Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 thirteen, forty, spring, wonderful, easy, winter, eighty, summer	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Identifying details) 8. Circle and say.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.32-35 (R21 book 4) 2.ppt presentation

			2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。					
第 19、20 週	2	Daisy's Favorite Subject (Science)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 drop, jar, exciting, wind, glass, plate, top, surprised	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Sequencing) 8. Think and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.40-43 (R21 book 4) 2.ppt presentation
第 21 週	1	Outdoor Sports Activity	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。	Follow instructions to play a foreign sport.	能夠根據老師的指示進行運動	Compete against classmates in a foreign sport.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣縣立新港國民小學 112 學年度 第二學期 彈性學習英語村課程計畫

課程名稱	英語村	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節			
彈性學習課程 類別	1.■統整性(主題、專題、議題)探究課程 2.□社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3.□其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學							
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1、將英語文學習策略融入教材中，建構學生有效的學習方法，同時提升自學的興趣與能力，培養終身學習之基礎。 2、以生動有趣的方式及實驗，讓學生以英語學習科學相關知識，擴充國際視野、奠基科學知識。							
核心素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。							
課程目標	1. 具備探究全球議題之關連性的能力 2. 尊重與欣賞世界不同文化的價值 3. 體認國際文化的多樣性。 4. 能透過教學與實驗，充實科學知識。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1、2 週	2	Hot Air Balloon Experiment (Environment)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice	能聽辨並說出本課的單字 pull, plastic, empty, idea,	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words	口頭評量 Verbal 參與度評量	1.textbook p.44-47 (R21 book 4) 2.ppt

			<p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。</p>	<p>5.Check understanding.</p> <p>6. Vocabulary</p> <p>7.Critical thinking</p>	<p>same, bowl, move, neck</p>	<p>4. Read the story.</p> <p>5. Comprehension check.</p> <p>6. Vocabulary practice.</p> <p>7. Skill (Sequencing)</p> <p>8. Think and discuss.</p>	<p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	<p>presentation</p>
第 3 週	1	Peter's Dream (Environment)	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p> <p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。</p>	<p>1.read and listen</p> <p>2.speak</p> <p>3.write</p> <p>4.vocab practice</p> <p>5.Check understanding.</p> <p>6. Vocabulary</p> <p>7.Critical thinking</p>	<p>能聽辨並說出本課的單字 fine, aunt, night, medicine, uncle, Friday, sick, scientist</p>	<p>1.Think freely. (Intro question)</p> <p>2. listen to a story.</p> <p>3. Key words</p> <p>4. Read the story.</p> <p>5. Comprehension check.</p> <p>6. Vocabulary practice.</p> <p>7. Skill (Cause and Effect)</p> <p>8. Get to know your classmates.</p>	<p>口頭評量</p> <p>Verbal 參與度評量</p> <p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	<p>1.textbook p.52-55 (R21 book 4)</p> <p>2.ppt presentation</p>
第 4 週	1	Story, Reading and Game Lesson	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-9 能作簡單</p>	<p>1. Read and listen</p> <p>2. Speak</p> <p>3. Vocabulary</p> <p>4. Game</p>	<p>1. Vocabulary from the story.</p> <p>2. Understanding the rules of the game.</p>	<p>1. Read a story.</p> <p>2. Five Minute Reading.</p> <p>1. 3. Sight Words</p>	<p>口頭評量</p> <p>Verbal 參與度評量</p> <p>Student engagement</p>	<p>1.ppt Presentation</p> <p>2.Story Books</p>

			的提問、回答和敘述。			Game.	態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	
第 5 週	1	The Soccer Game (Fiction)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 fast, look for, score, strong, shout, player, pass, sports center	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Story Map) 8. Create your story.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1. textbook p.56-59 (R21 book 4) 2. ppt presentation
第 6、7 週	2	Andy's Sad Day. (Fiction)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 son, get up, cheese, buy, lie, tomorrow, bread, supermarket	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Classifying) 8. Think and write.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1. textbook p.60-63 (R21 book 4) 2. ppt presentation

			的提問、回答和敘述。					
第 8 週	1	Story, Reading and Game Lesson	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1. Read and listen 2. Speak 3. Vocabulary 4. Game	1. Vocabulary from the story. 2. Understanding the rules of the game.	1. Read a story. 2. Five Minute Reading. 3. Sight Words Game.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.ppt Presentation 2.Story Books
第 9、10 週	2	The Strangest Dream (Fiction)	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。 1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。 2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出本課的單字 wave, wake up, cup, thirsty, tea, yesterday, sweet, granddaughter	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Sequencing) 8. Show and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1. textbook p.64-67 (R21 book 4) 2. ppt presentation
第 11 週	1	Review& Test 1	2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。 2-1-3 能說出課堂中所習得的詞	Review& Test 1	Review& Test	Review& Test	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement	自編測驗

			彙。				態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	
第 12、13 週	2	The Mona Lisa (Art)	1-1-3 能聽辨課 堂中所習得的詞 彙。 1-1-8 能聽懂簡 易句型的句子。 2-1-3 能說出課 堂中所習得的詞 彙。 2-1-4 能以正確 的語調說出簡易 句型的句子。 2-1-9 能作簡單 的提問、回答和 敘述。	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7.Critical thinking	能聽辨並說出 本課的單字 steal, vacation, Internet, look up, fall, restaurant, famous, museum	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Identifying details) 8. Show and tell.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.72-75 (R21 book 4) 2.ppt presentation
第 14、15 週	2	A day of Drawing. (Art)	1-1-3 能聽辨課 堂中所習得的詞 彙。 1-1-8 能聽懂簡 易句型的句子。 2-1-3 能說出課 堂中所習得的詞 彙。 2-1-4 能以正確 的語調說出簡易 句型的句子。 2-1-9 能作簡單	1.read and listen 2.speak 3.write 4.vocab practice 5.Check understanding. 6. Vocabulary 7. Critical thinking	能聽辨並說出 本課的單字 parrot, pool, hang, weak, office, kangaroo, cold, Tuesday	1.Think freely. (Intro question) 2. listen to a story. 3. Key words 4. Read the story. 5. Comprehension check. 6. Vocabulary practice. 7. Skill (Summarizing) 8. Think and write.	口頭評量 Verbal 參與度評量 Student engagement 態度評量 Student attitudes 觀察記錄 Worksheets and observation	1.textbook p.80-83 (R21 book 4) 2.ppt presentation

			的提問、回答和敘述。					
第 16、17 週	2	Ann's Diary (Art)	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p> <p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述。</p>	<p>1.read and listen</p> <p>2.speak</p> <p>3.write</p> <p>4.vocab practice</p> <p>5.Check understanding.</p> <p>6. Vocabulary</p> <p>7.Critical thinking</p>	能聽辨並說出本課的單字 market, Thursday, terrible, afraid, board, opposite, speak, homework	<p>1.Think freely. (Intro question)</p> <p>2. listen to a story.</p> <p>3. Key words</p> <p>4. Read the story.</p> <p>5. Comprehension check.</p> <p>6. Vocabulary practice.</p> <p>7. Skill (Identifying Details)</p> <p>8. Think and write.</p>	<p>口頭評量</p> <p>Verbal</p> <p>參與度評量</p> <p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	<p>1. textbook p.84-87 (R21 book 4)</p> <p>2. ppt presentation</p>
第 18 週	1	Outdoor Sports Activity	<p>1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。</p> <p>1-1-8 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。</p> <p>2-1-4 能以正確的語調說出簡易句型的句子。</p>	Follow instructions to play a foreign sport.	能夠根據老師的指示進行運動	Compete against classmates in a foreign sport.	<p>口頭評量</p> <p>Verbal</p> <p>參與度評量</p> <p>Student engagement</p> <p>態度評量</p> <p>Student attitudes</p> <p>觀察記錄</p> <p>Worksheets and observation</p>	

彰化縣公立 新港 國民小學 112 學年度第 一 學期 六 年級 書法 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	書法	實施年級 (班級組別)	六上	教學 節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	透過閱讀古代書法名家的故事、欣賞草書的字形結構，培養學生的書法內涵。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	運用多重感官，體驗生活中的美感事物，感受藝文之美。							
課程目標	吸收古代書法名家的學習經驗、欣賞草書的字形結構，增進學生的書法內涵。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	能知道古代書法名家的相關故事，欣賞草書的字形結構，精熟楷書的書寫。							
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	預備週						
第 2-3 週	2	楷書 -	能掌握上覆蓋下	瞭解上覆蓋下	上覆蓋下字	1 老師說明示範	1 字形檢核	寫字練習簿

		上覆蓋下的字 (宮、官、宇)	字的筆畫、形體 結構和書寫方法	字結構原理及 書寫要領	(宮、官、宇) 的書寫技巧	書寫要領 2 學生動筆實作 練習	2 實作評量 3 態度評量	
第 4-5 週	2	楷書 - 下承載上的字 (孟、監、盡)	能掌握下承載上 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解下承載上 字結構原理及 書寫要領	下承載上字 (孟、監、盡) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 6-7 週	2	楷書 - 俯仰向背的字 (用、同、閣)	能掌握俯仰向背 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解俯仰向背 字結構原理及 書寫要領	俯仰向背字 (用、同、閣) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 8-9 週	2	楷書 - 左高右低的字 (勃、新、勤)	能掌握左高右低 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解左高右低 字結構原理及 書寫要領	左高右低字 (勃、新、勤) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 10 週	1	草書碑帖欣賞	能辨識並說明草 書各家碑帖特色	認識並欣賞草 書各家碑帖特 色	草書各家碑帖介 紹	影片介紹 碑帖實物比較	1 口頭評量 2 實作評量	教學影片
第 11-12 週	2	楷書 - 左短右長的字 (列、唯、城)	能掌握左短右長 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解左短右長 字結構原理及 書寫要領	左短右長字 (列、唯、城) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 13-14 週	2	楷書 - 撇捺舒展的字 (水、天、聲)	能掌握撇捺舒展 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解撇捺舒展 字結構原理及 書寫要領	撇捺舒展字 (水、天、聲) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 15-16 週	2	楷書 - 相背緊靠的字 (北、非、敢)	能掌握相背緊靠 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解相背緊靠 字結構原理及 書寫要領	相背緊靠字 (北、非、敢) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿

第 17-18 週	2	楷書 - 相向緊抱的字 (楹、編、飲)	能掌握相向緊抱 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解相向緊抱 字結構原理及 書寫要領	相向緊抱字 (楹、編、飲) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 19 週	1	楷書 - 平衡對稱的字 (並、亦、善)	能掌握平衡對稱 字的筆畫、形體 結構和書寫方法	瞭解平衡對稱 字結構原理及 書寫要領	平衡對稱字 (並、亦、善) 的書寫技巧	1 老師說明示範 書寫要領 2 學生動筆實作 練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 20 週	1	古今書法名家故 事	能效法古今書家 書藝創作的精神	瞭解並學習古 今書家為藝術 努力不懈的精 神	古今書法名家故 事介紹	1 影片介紹	1 口頭評量 2 實作評量	教學影片
第 21 週	1	組合字 (招財進寶) 春聯習寫創作	能瞭解春聯的意 義和由來，介由 臨摹練習，進而 完成組合字春聯 作品	認識春聯的意 義和由來，並完 成組合字春聯 創作	組合字 (招財進寶) 春聯實作	1 影片介紹 2 老師說明示範 書寫要領 3 學生動筆創作	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	組合字春聯 參考資料
合計	21							

彰化縣公立新港國民小學112學年度第二學期六年級書法彈性學習課程(校訂課程)

課程名稱	書法	實施年級 (班級組別)	六下	教學 節數	本學期共(18)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	透過古代碑帖和書家作品的認識與欣賞，培養學生書法欣賞與創作的的能力。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	運用多重感官，體驗生活中的美感事物，發展藝文欣賞與創作的的基本素養。							
課程目標	能辨識、欣賞篆書的特色和結構，認識書寫作品的技巧，欣賞同學的書法作品，分享成果。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	能正確辨識篆書的特色和結構、瞭解書法創作的技巧，欣賞同學書法作品的優缺點。							
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1-2週	2	楷書 - 橫均間的字	能掌握橫均間的 筆畫、形體結構	瞭解橫均間結 構原理及書寫	橫均間字 (緯、舊、屢)	1 老師說明示範 書寫要領	1 字形檢核 2 實作評量	寫字練習簿

		(緯、舊、屢)	和書寫方法	要領	的書寫技巧	2 學生動筆實作練習	3 態度評量	
第 2-4 週	2	楷書 - 縱均間的字 (間、州、此)	能掌握縱均間字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解縱均間字結構原理及書寫要領	縱均間字 (間、州、此) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 5-6 週	2	楷書 - 雜均間的字 (炎、潺、蒸)	能掌握雜均間字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解雜均間字結構原理及書寫要領	雜均間字 (炎、潺、蒸) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 7-8 週	2	楷書 - 上下均分的字 (忘、恩、皇)	能掌握上下均分字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解上下均分字字結構原理及書寫要領	楷書 - 上下均分的字 (忘、恩、皇) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 9-10 週	2	楷書 - 左右均分的字 (顯、雖、雜)	能掌握左右均分字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解左右均分字結構原理及書寫要領	楷書 - 左右均分的字 (顯、雖、雜) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 11 週	1	篆書碑帖欣賞	能辨識並說明篆書各家碑帖特色	認識並欣賞篆書各家碑帖特色	篆書各家碑帖介紹	影片介紹 碑帖實物比較	1 口頭評量 2 實作評量	教學影片
第 12-13 週	2	楷書 - 上、中、下相等組合的字 (意、荒、善)	能掌握上、中、下相等組合字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解上、中、下相等組合字結構原理及書寫要領	上、中、下相等組合字 (意、荒、善) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 14-15 週	2	楷書 - 上、中、下不相等組合的字 (靈、景、實)	能掌握上、中、下不相等組合字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解上、中、下不相等組合字結構原理及書寫要領	上、中、下不相等組合字 (靈、景、實) 的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
第 16-17 週	2	楷書 -	能掌握左、中、	瞭解左、中、右	左、中、右規則	1 老師說明示範	1 字形檢核	寫字練習簿

		左、中、右規則組合的字 (樹、榭、卿)	右規則組合字的筆畫、形體結構和書寫方法	規則組合字結構原理及書寫要領	組合字 (樹、榭、卿)的書寫技巧	書寫要領 2 學生動筆實作練習	2 實作評量 3 態度評量	
第 18 週	1	楷書 - 左、中、右不規則組合的字 (仰、瑕、微)	能掌握左、中、右不規則組合字的筆畫、形體結構和書寫方法	瞭解左、中、右不規則組合字結構原理及書寫要領	左、中、右不規則組合字 (仰、瑕、微)的書寫技巧	1 老師說明示範書寫要領 2 學生動筆實作練習	1 字形檢核 2 實作評量 3 態度評量	寫字練習簿
合計	18							

(四) 其他類課程 (自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動)

彰化縣縣立新港國民小學 第一學期 六年級 課程名稱：全年級&全校性活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
3、4	性別平等教育-性別印象 腦後拋、男孩 女孩一樣號	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解男生或女生不應以性別差異而不平等對待。 2. 欣賞他人優點並找出自己缺點。 3. 了解個人性格特質。 4. 分辨性別刻板印象。 5. 不為刻板印象所束縛或歧視他人。 6. 瞭解家鄉常見的河流或海洋資源及其保育方法。 7. 了解男女除了性別上的差異外皆無不同。 	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。</p> <p>性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。</p> <p>性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。</p> <p>性 E10 辨識性別刻板的情感表達與人際互動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、興趣並不因性別有所差異。 2、學習尊重別人，並欣賞別人的專長，而不是以刻板印象來定義他人。 3、每個人都有做自己的權利，認真專注的去學習或進行一件事，更是一個值得嘉許的行為。 	問答 討論 發表 完成學習單	得視外部單位 時間調整 實施日期
6、7	家庭暴力防治-「家庭危險訊號」	2	<ol style="list-style-type: none"> 一、了解什麼是家庭暴力。 二、知道有哪些家庭暴力的防治方式與管道。 三、知道有家暴事件發生時，可透過哪些管道尋求支援。 	A2 系統思考與解決問題	<ol style="list-style-type: none"> 一、能察覺「家庭危險訊號」。 二、學會適時避開危險，減低暴力傷害 	問答 發表 完成學習單	得視外部單位 時間調整 實施日期

11、12	交通安全教育-自行車逍遙遊	2	<ol style="list-style-type: none"> 1、覺知騎乘自行車常見的危險，並提出解決危險情境的方法。 2、透過體驗活動，執行自行車正確操作與安全騎乘的技能。 	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>	<p>Cc-III-4 指出騎乘自行車常見的風險及其預防方法。</p> <p>D-III-1 認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。</p>	問答 實際操作	
15、16	性侵害防治-拒絕性騷，勇敢說不	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解身體界線，提升身體敏感度。 2. 認識性騷擾定義，了解校園性騷擾型。 3. 學習在校園遇到性騷擾時的應對方法。 4. 學習尊重他人，避免成為性騷擾加害者。 	<p>性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。</p> <p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「身體敏感度大考驗」活動 2. 了解身體隱私與身體界線及其危害求助方法。 	問答 發表 完成 學習 單	得視外部單位 時間調整 實施日期

20、21	校外教學	2	<p>1、能了解參加校外教學時應注意的安全事項。</p> <p>2、在活動中能遵從小組與團體的規定。</p> <p>3、能積極參與各項活動。</p>	<p>健康與體育</p> <p>4-2-1 瞭解有助發展體適能要素的活動並積極參與。</p> <p>6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>2-3-2 觀察野外生活中自然現象的變化。</p> <p>4-3-1 認識各種災害及危險情境，並實際演練如何應對。</p>	<p>1、利用電腦由網站之搜尋校外教學地點相關資訊並整理。</p> <p>2、提醒參與校外教學應注意事項。</p>	<p>得視外部單位時間調整實施日期</p>
-------	------	---	--	--	---	-----------------------

(四) 其他類課程 (自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動)

彰化縣縣立新港國民小學 第二學期 _六年級 課程名稱：全年級&全校性活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
8、9、 10、11	校慶活動	4	1.能利用簡易的素材，裝扮自己的身體。 2.能與同伴分工合作，共同創作。 1. 3.能認真積極的學習，快樂參與各項活動。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。	【健康與體育】 3c-III- 3 表現動作創作和展演的能力。 【綜合活動】 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 【健康與體育】 Ib-III-1 模仿性與主題式創作舞。 【綜合活動】 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 1. Bb-III-3 團隊合作的技巧。	問答 實際操作	
6、7	家庭暴力防治- 愛·零暴力	2	2. 能辨識家暴及管教的差別。 3. 同理家暴受害者的感受。 4. 學會保護自己的方法。	【人權教育】 1-1-3 討論、分享生活中不公平、不合理、違反規則、健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	2. 發現各種危險情境，並探索保護自己的方法。 3. 喜歡探討事情演變的原因，並養成對周邊訊息做適切反應的態度。	問答 討論 完成學習單	得視外部 單位時間 調整實施 日期

13、14	性侵害防治-保護身體，挺你到底	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識性騷擾、性侵害的意義。 2. 了解性騷擾、性侵害發生的情況。 3. 學會防治性騷擾、性侵害的方法。 4. 建立兒童自我保護的觀念及防身能力 	<p>性 E2 覺知身體意象對身心的影響。</p> <p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、學童了解對身體有自主權，任何人都不可以隨便侵犯我的身體。 2、平時如何保護自己，使自己免於被性騷擾、性侵害。 3、如果不幸遇到有人意圖要對你性騷擾、性侵害時，該怎麼辦？ 	問答 討論 發表	得視外部 單位 時間 調整 實施 日期
16、17	家庭教育-成長路上攜手同行	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2. 了解良好的家庭溝通方式。 3. 學習關懷家人的具體作法。 4. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 5. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。 	<p>【家庭教育】</p> <p>家 E1 家庭的意義與功能。</p> <p>家 E2 家庭的多樣型態與轉變。</p> <p>家 E3 家人的多元角色與責任。</p> <p>家 E5 主動與家人分享。</p> <p>家 E6 關心及愛護家庭成員。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、適時表達對家人的關愛，和家人成為彼此談心的好朋友。 2、愛家行動。 3、有效的溝通可以增進彼此的感情，減少親子間的衝突 	問答 討論 發表	